Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Licensed by Nintendo® for play on the

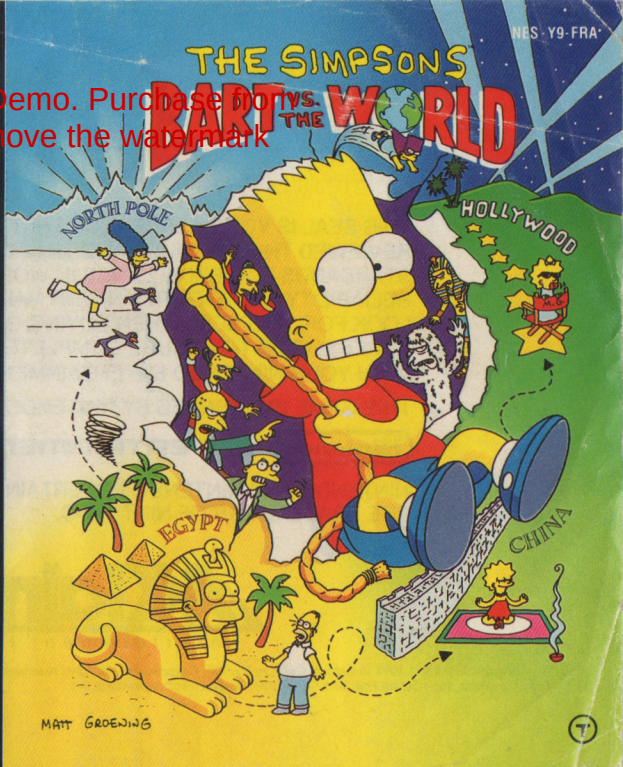
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Game Pak Instructions
Mode D'Emploi
Handleiding

Acclaim®
entertainment, inc.

NES-Y9-FRA

THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Acclaim®
entertainment, inc.

The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Acclaim,® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. Game Pak "NES-GP" © 1991 Acclaim Entertainment, Inc.

TABLE OF CONTENTS:

LAST-MINUTE CHECK 4
TRIP AROUND THE WORLD 4
KEEPING BART UNDER CONTROL 5
ARE WE THERE YET 6
THE MAP SCREENS 7
THE STATUS AREA 8
WEAPONS 9
CHEAP KRUSTY COLLECTIBLES 9
THE TALLY SCREEN 11
LIVES ON THE ROAD 11
THE HEAD OF JEBEDIAH 12
BARTMAN 13
CHINA 13
NORTH POLE 14
EGYPT 15
HOLLYWOOD 17
SINGLE-SCREEN GAMES 17
TRAVELER'S TIPS 21
SCORING 21

LAST-MINUTE CHECK

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the The SIMPSONS™: BART VS. THE WORLD game pak as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ manual.

3. Turn the power switch ON.

WARNING

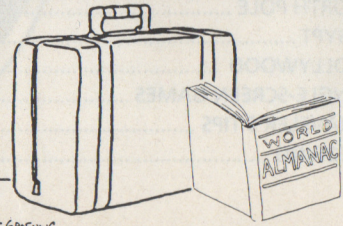
DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, neither Nintendo nor Acclaim Entertainment, Inc. will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

SO YOU'VE WON A TRIP AROUND THE WORLD

The Worldwide Krusty Treasure Hunt works in two ways. Bart's primary goal is to collect the numerous cheap Krusty items that are scattered throughout the countries he visits.

The second part of the Treasure Hunt concerns the rare one-of-a-kind Krusty licensed products. One of these items is hidden in each level of a country.



Sound simple? If only it were that easy.

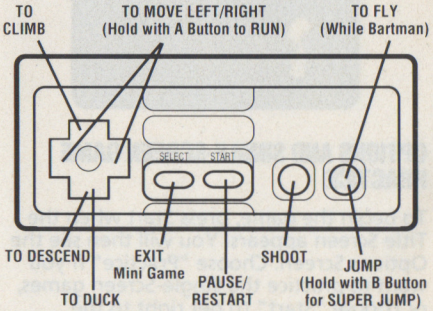
You see, the art contest was actually a phony set up by its sponsor and judge, Mr. Montgomery Burns, Springfield's shady nuclear power plant owner. Sure, the whole scheme cost him a small fortune, but in the end, it'll be worth it. Because if all goes well, the Simpsons won't be coming back—ever.

Burns has been losing millions of dollars for years, ever since Simpson was hired to work at the plant. Once Burns' loyal yes-man, Smithers, reminded him of this fact, Burns' course of action became clear: in order to save his fortune, the Simpsons had to be wiped off the face of the Earth! And since he naturally needs to keep his hands clean of such matters, Burns has enlisted his ruthless relatives around the world to help get the job done.

How hard can it be to get rid of a pathetic family of foul-ups and their 10-year-old delinquent son, anyway?

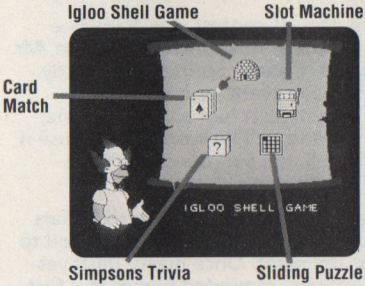
KEEPING BART UNDER CONTROL

Many have tried, few have succeeded. The following illustration shows you how to move Bart and control his actions throughout the game.



NOTE: For a super long jump, make sure you press A BUTTON just before you press B BUTTON. Otherwise you'll waste a shot.

ARE WE THERE YET ?



OPTIONS AND SINGLE-SCREEN GAME PRACTICE

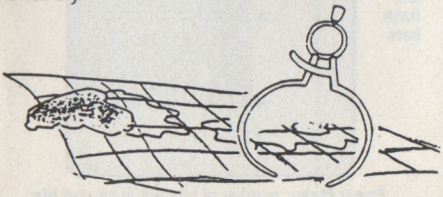
To begin the game, press Start when the Title Screen appears. You will then see the Options Screen. Choose "Practice" if you want to practice the Single-Screen games, or choose "Start" to get right to the introductory screens and full gameplay. Use the RIGHT or LEFT CONTROL PAD ARROWS to move Bart under your options choice, and press the A BUTTON to select it.

If you choose "Practice," you'll next see the Single-Screen Game Practice Map. Use the CONTROL PAD ARROWS to move the hand-pointer to the appropriate game icon and press either START, A or B to begin a game. (See "Single-Screen Games" on page 17-20 for details on how to play them.)

NOTE: TO LEAVE THE SINGLE-SCREEN GAME PRACTICE MAP, PRESS SELECT, WHICH BRINGS YOU BACK TO THE OPTIONS SCREEN. IF YOU'RE PLAYING A GAME AND WISH TO QUIT BEFORE IT'S THROUGH, PRESSING SELECT WILL TAKE YOU BACK TO THE PRACTICE MAP.

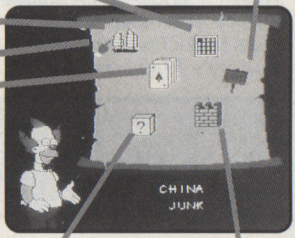
STARTING GAMEPLAY

If you choose "Start" on the Options Screen, the game will begin and the introductory screens will appear. The A BUTTON will move you quickly through the introductory screen text. Pressing START will bypass the introductory screens entirely.



MATT GROENING

THE MAP SCREENS



Each country the Simpsons visit consists of a combination of gameplay levels and Single-Screen games. These levels and games are represented by icons on the Map Screens that introduce each world.

To move the hand-pointer, use the CONTROL PAD ARROWS.

To enter a level or game, press either START, A or B once the hand-pointer is on the desired icon.

To exit a Single-Screen game at any time (even if you haven't finished playing it) press SELECT, which returns you to that country's Map Screen.

NOTE: EACH COUNTRY'S LEVELS HAVE A FIXED ORDER. YOU WON'T BE ABLE TO ENTER A LEVEL UNTIL YOU'VE COMPLETED THE LEVEL THAT PRECEDES IT (SEE THE COUNTRY AND LEVELS DESCRIPTIONS ON PAGES 13–17).

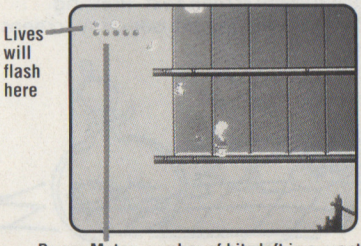
In order to complete a country, you must finish all the gameplay levels. You may play the Single-Screen games as often as you wish until you've won.

IMPORTANT: To exit a gameplay level, look for the "Map" sign located somewhere within the level.

When a level or a game has been completed, it will fade on the Map Screen and you won't be able to return to it. When you've finished all of a country's levels and have returned to the Map Screen, move the hand-pointer to the Exit icon, which is now highlighted. Then prepare to meet the Burns boss.

NOTE: UNTIL A COUNTRY'S GAMEPLAY LEVELS ARE COMPLETED, THE EXIT ICON WILL BE FADED AND WILL NOT WORK.

THE STATUS AREA



Power Meter: number of hits left in current life

The Status Area keeps you updated on Bart's lives, the number of shots he has remaining and his energy. Throughout most of the game, Bart's energy and shots remaining will be displayed. The number of lives he has left will flash and temporarily replace the shots icon only at the beginning of a level or when Bart picks up an immediate extra life or when he loses a life (see "Lives on the Road" on page 11).

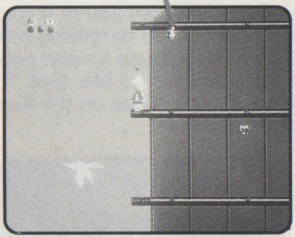
NOTE: BART'S CURRENT NUMBER OF LIVES CAN BE VIEWED AT ANYTIME DURING GAMEPLAY BY PAUSING (PRESSING START).

WEAPONS

Thanks to his trusty firecracker balls, Bart can shoot at almost everything: enemies, objects being thrown at him, or obstacles blocking his way.

Bart begins each level unarmed. To keep him equipped with an ample supply of fire-cracker balls, be sure he picks up the bags of ammo as he comes across them. 1 bag =10 shots.

Bag of Ammo

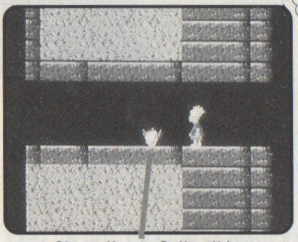


CHEAP KRUSTY COLLECTIBLES

They're mass-produced and all over the place. Collect as many as you can. Some are hidden, some are out in the open and some require action on Bart's part to reveal them. So look everywhere.

You'll also receive these cheap Krustys as a reward for winning a Single-Screen game. Amounts vary from game to game.

The number of Krustys you collect and win will be added up when you're through playing a country and defeating its Burns boss. For every 15 cheap Krustys you collect, Bart gets 1 extra life. (See "The Tally Screens" and "Lives on the Road" on page 11.)



Cheap Krusty Collectible

ONE-OF-A-KIND KRUSTY MERCHANDISE

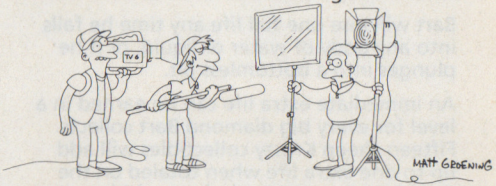
These items are the real treasures of this trip. They're rare and unique and there's only one in each level of a country. Bart's too busy trying to stay alive, so look to the other Simpsons to help him find this stuff. Sometimes Bart just has to find and touch another Simpson family member to get his item. Other times they'll help Bart with an action he needs to perform to get at the Krusty product. It's also possible that the appearance of the item might be delayed, or Bart'll have to get past obstacles to get to a Simpson family member.

Bart doesn't need these unique Krustys to finish a country, but if he finds them all, there's an extra-special surprise in store for him later on in the game.

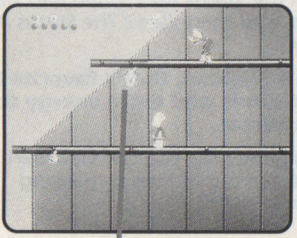
THE TALLY SCREENS

When Bart successfully completes the levels in a country, a Tally Screen will appear. Krusty and Sideshow Mel will broadcast live via satellite the results of Bart's efforts in that country.

The cheap Krusty collectibles will be added up and their point totals announced. So will the number of extra lives earned from the collectibles (see "Lives on the Road" on page 11). If Bart collected any of the one-of-a-kind Krusty items in that country, those point totals will be displayed as well. Then it's time to hit the road again.



LIVES ON THE ROAD



Grape Squishee

Bart starts out with 3 lives. He can sustain 5 hits per life. The fifth time Bart is hit, he loses that life.

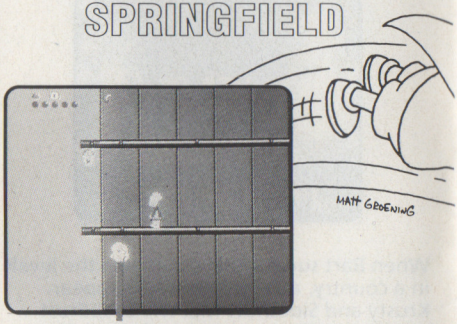
Bart will lose one full life any time he falls into any body of water or liquid, or if he plunges into a bottomless pit.

An immediate extra life can be earned in a level for every big diamond Bart collects. Fifteen cheap Krusty collectibles will add up to one extra life when totaled on the Tally Screen at the end of a world (see "Tally Screens" on p. 11). These lives carry over into the next country visited, and will flash in the Status Area when Bart begins his first level there (see "The Status Area" on page 8).

Grape Squishees, Bart's favorite Kwik-E-Mart drink, add extra energy to his power meter.

During gameplay, you can view Bart's current number of lives by pausing (pressing START).

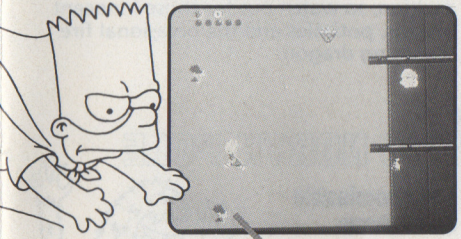
THE HEAD OF JEBEDIAH SPRINGFIELD



JEBEDIAH SPRINGFIELD

If Bart touches the head of Springfield's founding father, he'll flash and become invincible for a short period of time. Keep in mind though, that falls into bottomless pits and bodies of water can still take away a life.

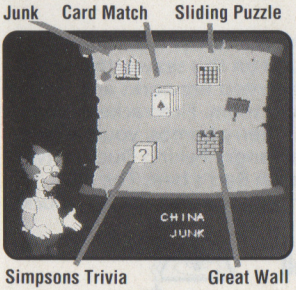
BARTMAN



There's a Krusty collectible just out of reach. You need to get somewhere in a hurry. This looks likes a job for Bartman!

All Bart needs to do to transform into his super-heroic alterego is to find the Bartman hood + cape icon. He'll have the power of flight with the help of the CONTROL PAD ARROWS and the A BUTTON. Try to grab as much out-of-the-way stuff as you can, because when Bartman begins to flash, his time is about to run out. He'll be invincible during this brief transition period, so make sure he gets back to safe ground and doesn't fall to his doom.

CHINA



Fu Manchu Burns

China, a land of tradition. A land of mystery. A land of over 1 billion people. A land that really doesn't need 5 more people named the Simpsons.

Mr. Burns' Asian relative, Fu Manchu Burns, is determined to make sure of that. Fu's got his claws into everything, and Bart will have to work hard to survive this first stop on his trip.

One man's junk is another man's boat. Warriors abound on this seaworthy vessel. The Chinese invented fireworks and they're not afraid to use them. Firecrackers, pop bottle rockets, cherry bombs, you name it. There's even an angry Peking Duck or two flying by to get in Bart's hair. The best advice for Bart upon seeing a duck—duck!

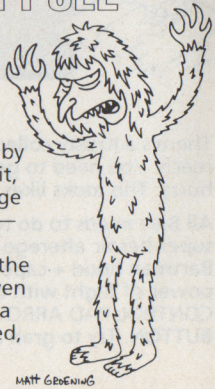
The Great Wall

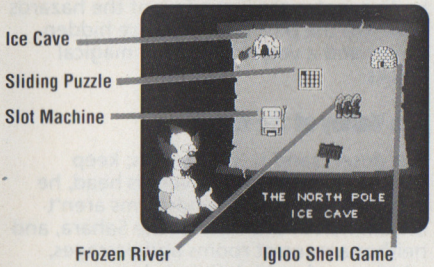
Welcome to the Great Wall. It's over 2,000 years old and it's hundreds of miles long. Is it a marvel of ancient architecture and a tribute to the perseverance of the human spirit? Or is it just one long primo skate-boarding ramp? Bart's already made his decision, so watch out for those innocent tourists, potholes and the occasional fire-breathing dragon.

THE NORTH POLE

The Abominable Snow Burns

This remote frozen region of the Earth is almost uninhabitable by humans. Legend has it, however, that a strange and hideous creature—half-man, half-beast, half-Burns—occupies the territory. There are even reported sightings of a peculiar, slightly chilled, 3-eyed fish.





The Ice Cave

Lots of ledges and crevasses to explore here. The Abominable Snow Burns seems to have all the elements at his disposal, so pay attention to falling stalactites and blowing snowflakes, and don't let any obstacles get in your way. You'll also find some bubbles on the rise. Remember: choose your bubbles wisely.

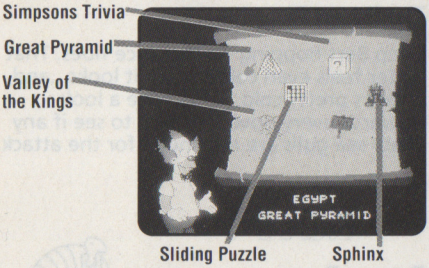
The Frozen River

Keep Bart hopping on those ice floes. That water feels even colder than it looks...and it looks pretty cold. Also, take a look upwards every now and then to see if any feisty sea gulls are moving in for the attack.

EGYPT

Ramses Burns

No one knows for sure how long Ramses has been the pharaoh of all pharaohs, but in a previous life he's said to have been a power-mad dictator. Nice to know some things never change. He'd better brace himself for his encounter with Bart, though: when that time comes he'll be hanging on to his throne by a thread.



The Great Pyramid

The mystery is almost as old as time itself: how, exactly, were the pyramids built? Is there a curse on all those who enter through its walls? Well, if you consider a visit from Bart Simpson a curse (and many do), that's one ancient mystery solved.

The Great Pyramid is heavily guarded by a group of soldiers who bear an uncanny resemblance to a certain Burns sidekick. Rolling boulders, bats and deadly pools of boiling water are just a few of the hazards here. On the plus side there are hidden rooms and a very tricky set of magical blocks.

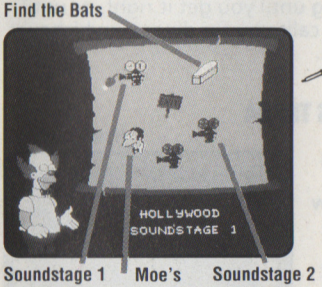
The Valley of the Kings

The desert sand is treacherous; keep moving. If Bart gets in over his head, he loses a life. Spinning sandstorms aren't uncommon in this neck of the Sahara, and neither are secret rooms and passages, which you should definitely keep an eye (and ear) out for.

The Sphinx

How does it go again? The Sphinx has the body of a lion and the head of a...*what*...? Well, Bart will find out soon enough, but first he's got to do a fair amount of climbing and exploring here. A word to the wise, though: the cobras are restless tonight and they're spitting mad.

HOLLYWOOD



Eric von Burns

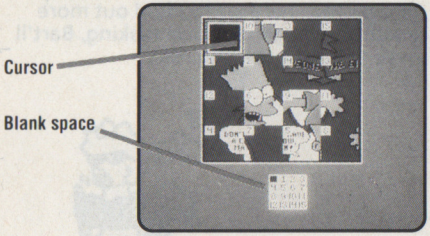
What's that? You say Hollywood isn't a country, it's a city? Well, there are a lot of people who'd go even further and say it's a different planet altogether.

That world-famous film director, Eric von Burns, calls the shots here. Bart may think he's on some make-believe movie sets, but the line between illusion and reality can be a blurry one. There are two soundstages to deal with here and to find out more about the magic of movie making, Bart'll have to take a starring role.

SINGLE-SCREEN GAMES

You'll find them in every world. Play them as often as you like until you win. They pay off in cheap Krusty collectibles.

SLIDINGS PUZZLES

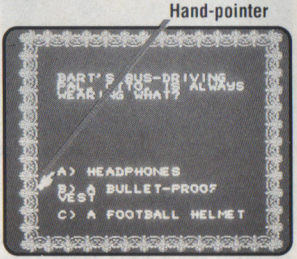


Each picture has been divided into 15 pieces and scrambled. There is one blank space. The pieces are numbered, and the order in which they must appear to get a completed picture is shown in the diagram on-screen, just below the picture.

Use the CONTROL PAD ARROWS to position the cursor over the piece you'd like to move. Then press the A BUTTON and the piece will move into the blank area. To move more than one piece at a time (in the same direction), position the cursor at the last piece in the row and press the A BUTTON.

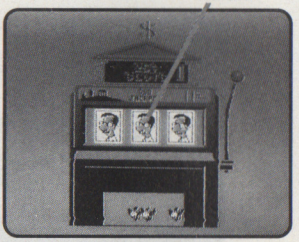
Keep trying until you get it right, or until your mom calls you for dinner—whichever comes first.

SIMPSONS TRIVIA



How much do you really know about the Simpsons? Maybe not as much as you think. Use the UP or DOWN CONTROL PAD ARROWS to move the hand-pointer to the answer you'd like to choose. Then press the A BUTTON and find out if you're right. You get 3 questions each time you try and you have to correctly answer all 3 to win.

SLOT MACHINE



Line up 3 of the same Simpsons characters to hit the jackpot. Press A BUTTON to stop each spinning window and land the character of your choice. All it takes is a one-finger press to defeat this one-armed bandit.

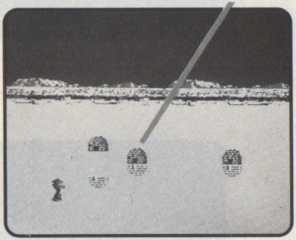
MOE'S

Moe's gone west! Keep Bart hopping with the A BUTTON to avoid Moe's sliding obstacles and to collect the cheap Krusty items as they go by. Use the RIGHT and LEFT CONTROL PAD ARROWS to move Bart, but he can only collide 1 time before you have to try again, partner.

FIND THE BATS

If Bart opens the coffins in the correct order, he'll find the bats and win 3 Krusty collectibles. Move Bart over to a coffin and press the B BUTTON to open it. Guess wrong and Bart'll be sorry.

IGLOO SHELL GAME



Now you see the cheap Krusty item, now you don't. To help guest gameplayer Maggie find it, use the RIGHT and LEFT CONTROL PAD ARROWS to position her near the igloo of your choice. Then press the A BUTTON to see your guess.

CARD MATCH

Hand-pointer

Concentration's the name of this game. Use the CONTROL PAD ARROWS to move the hand-pointer to the Krusty playing card you want to flip. Then press the A BUTTON to flip it and reveal the Simpsons character on the other side. You get 5 tries to make a matching pair. The object is to clear the entire screen before you run out of chances.

TRAVELER'S TIPS

❍ To stop Bart from skidding off when he lands on a platform (especially small ones), try to make him turn in mid-air so he'll land backwards and stay put.

❍ If it looks too far to jump, it probably is, so use the super-jump.

❍ Try climbing in non-obvious places.

❍ Explore your surroundings; there's lots of places to go and enter into.

❍ Study your geography and terrain; there may be a place or two where you might want to take a leap of faith.

❍ Use the firecracker balls wisely, but experiment by firing them at obstacles you wouldn't normally consider using them on.

❍ When skateboarding, learn the course and make your jump when you first hit the ramps, for maximum effectiveness.

❍ Some situations may start out being dangerous, but stick around and be patient—there may be some good with the bad.

SCORING

You can earn points for defeating enemies, picking up collectibles and accomplishing certain tasks. Here's what they're worth:

COMPLETE LEVEL	**10,000**
BURNS RELATIVES	**5,000**
ONE-OF-A-KIND KRUSTY ITEM	**2,000**
BARTMAN	**500**
BIG DIAMONDS (EXTRA LIFE)	**500**
GRAPE SQUISHEE CUP	**300**
JEBEDIAH HEAD (INVINCIBILITY)	**200**
ENEMIES WITHIN LEVEL	**150**
CHEAP KRUSTY COLLECTIBLE	**100**
SMALL DIAMONDS (POINTS ONLY)	**100**

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

"THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD" Developed by Imagineering Inc. Glen Rock, NJ

Concept, Program and Design
Dan Kitchen
Roger Booth

Concept and Design
Barry Marx

Additional Programming and Design
David Crane
Garry Kitchen
John Shen
Chung S. Lau
Mark Morris
Henry C. Will IV

Graphics
Jesse Kapili
Music Arrangements
Mark van Hecke
Simpsons Theme
Danny Elfman

Special Thanks To
Kathryn Nikodem
Alex DeMeo
Character Design
Bill Morrison
Design Consultation
Mili Smythe

ULTIMES VERIFICATIONS

1. Vérifiez que l'interrupteur est hors tension (OFF).

2. Insérez la cartouche The SIMPSONS™ : BART VS. THE WORLD comme indiqué dans votre manuel NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. Mettez la console sous tension (ON).

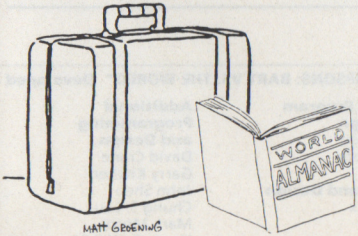
PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ne rangez pas ce jeu dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le démonter.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

ALORS VOUS AVEZ GAGNE UN VOYAGE AUTOUR DU MONDE !

La Chasse au Trésor de Krusty à travers le Monde s'exécute en deux temps. Le premier objectif de Bart consiste à rassembler les nombreux objets bon marché de Krusty qui sont disséminés dans les pays qu'il visite.

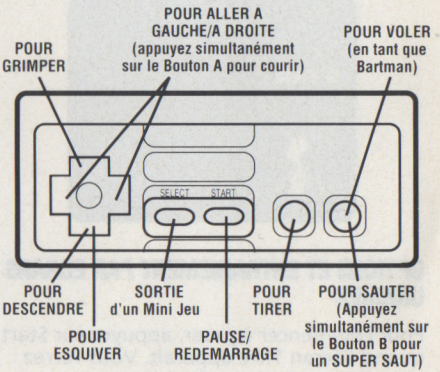
Rien de plus simple, me direz-vous ? si seulement c'était si facile...



Voyez-vous, le concours artistique était, en fait, une combine manigancée par son commanditaire et juge, Mr. Montgomery Burns, le propriétaire véreux de la centrale électrique nucléaire de Springfield. Bien sûr, toute cette machination lui a coûté une petite fortune, mais, en définitive, cela en valait la peine. En effet, si tout se passe bien, les Simpson ne reviendront jamais du voyage — plus jamais.

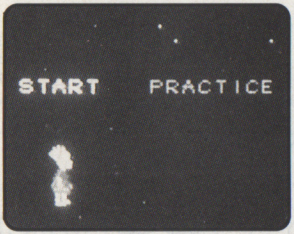
Burns a perdu des millions de dollars pendant des années, depuis le moment où Simpson fut embauché pour travailler à l'usine. Dès que Smithers, son loyal béni-oui-oui, le lui rappella, la ligne à suivre devint évidente pour Burns : afin qu'il sauve sa fortune, les Simpson devaient être éliminés de la surface de la Terre ! Bien entendu, comme il ne devait pas se salir les mains dans des affaires de ce genre, il s'assura le concours de parents sans scrupules de par le monde pour exécuter ce travail.

GARDONS LE CONTROLE DE BART



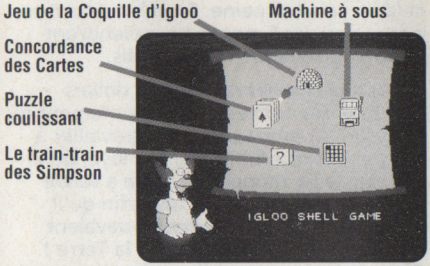
NOTE : Pour un saut super long, veillez à appuyer sur le BOUTON A juste avant d'appuyer sur le BOUTON B. Autrement, vous gâcherez un tir.

Y SOMMES-NOUS ENFIN ?



OPTIONS ET ENTRAINEMENT PAR ECRANS UNIQUES

Pour commencer à jouer, appuyez sur Start quand l'écran Titre apparaît. Vous verrez alors l'écran Options. Choisissez "Entraînement" (Practice) si vous voulez vous exercer aux jeux à Ecran Unique (Single-Screen), ou choisissez "Start" pour passer directement aux écrans d'introduction et au jeu complet. Utilisez les FLECHES DROITE ou GAUCHE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour diriger Bart sous les options que vous avez choisies, et appuyez sur le BOUTON A pour faire votre choix.

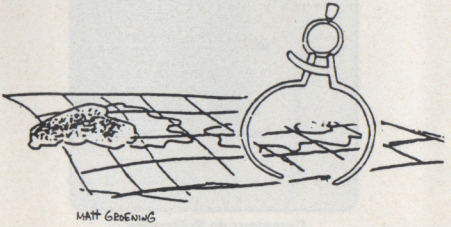


Si vous choisissez "Entraînement" (Practice), vous verrez alors la Carte d'Entraînement au Jeu à Ecran Unique. Servez-vous des FLECHES de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour placer le pointeur-main sur l'icône de jeu

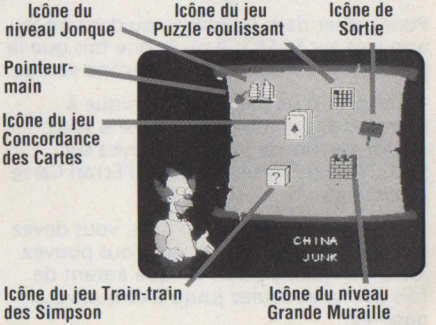
appropriée et appuyez sur START, A ou B pour commencer une partie. (voir la section "Jeux à Ecran Unique" plus loin dans ce manuel pour plus de détails sur la façon d'y jouer).

DEBUT DU JEU

Si vous choisissez "Start" sur l'écran Options, le jeu démarre et les écrans d'introduction apparaissent. Le BOUTON A fera défiler rapidement le texte des écrans d'introduction. Appuyez sur START pour interrompre le défilement de ces écrans d'introduction.



LES ECRANS CARTE



Chaque pays visité par les Simpson consiste en une combinaison de niveaux de jeu et de jeux à Ecran Unique. Ces niveaux et ces jeux sont représentés par des icônes sur les Ecrans Carte montrant les différents mondes.

Pour déplacer le pointeur-main, utilisez les FLECHES de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

Pour passer dans un niveau ou dans un jeu, appuyez sur START, A ou B, une fois que le pointeur-main se trouve sur l'icône voulue.

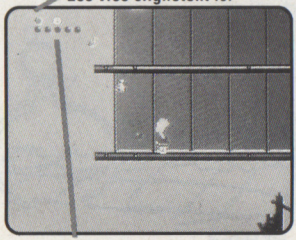
Pour sortir d'un jeu à Ecran Unique à n'importe quel moment (même si vous n'avez pas fini de jouer), appuyez sur SELECT, ce qui vous renvoie à l'Ecran Carte de ce pays.

Pour en terminer avec un pays, vous devez finir tous les niveaux de jeu. Vous pouvez jouer aux jeux à Ecran Unique autant de fois que vous voulez jusqu'à ce que vous gagniez.

IMPORTANT : Pour sortir d'un niveau de jeu, cherchez le signe "Map" situé quelque part dans le niveau.

Quand vous avez terminé un niveau ou un jeu, celui-ci disparaît de l'Ecran Carte et vous ne pouvez plus y retourner. Quand vous avez terminé tous les niveaux d'un pays et que vous êtes retourné à l'Ecran Carte, placez le pointeur-main sur l'icône de Sortie qui est alors en surbrillance. Puis préparez-vous à rencontrer le patron Burns.

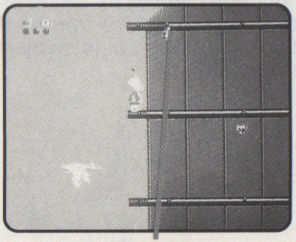
LA ZONE STATUT



Compteur de Puissance : nombre de coups restants dans la vie en cours

La Zone Statut vous indique les vies de Bart, le nombre de coups qui lui restent et son énergie. L'énergie et les coups restants de Bart sont affichés pendant la plus grande partie du jeu. Le nombre de vies qui lui restent clignote et remplace provisoirement les icônes de tir, au début d'un niveau seulement ou lorsque Bart récolte une vie supplémentaire immédiate (voir la section "Vies sur la Route").

ARMES



Sac de munitions

Grâce à ses fidèles boules de pétards, Bart peut tirer sur presque tout : les ennemis, les objets qu'on lui lance dessus, ou les obstacles qui lui barrent la route.

Bart commence tous les niveaux sans arme. Pour faire en sorte qu'il soit équipé d'une réserve abondante de boules de pétards, veillez à ce qu'il ramasse les sacs de munitions qui se trouvent sur sa route. 1 sac = 10 coups.

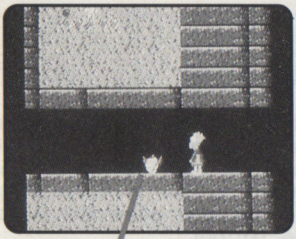
OBJETS BON MARCHE DE KRUSTY

Ils sont fabriqués en série, et on en trouve partout. Ramassez-en autant que vous pouvez. Certains sont cachés, certains sont à découvert, et d'autres nécessitent une action de Bart pour apparaître. Alors, cherchez partout.

Vous recevrez également ces Krustys bon marché en récompense pour avoir gagné

un jeu à Ecran Unique. Leur nombre varie d'un jeu à l'autre.

Le nombre de Krustys que vous ramassez et gagnez sera cumulé quand vous aurez fini de jouer un pays et que vous aurez battu le patron Burns. Toutes les fois que vous recueillez 15 Krustys bon marché, Bart a droit à 1 vie supplémentaire. (Voir "Les Ecrans de Résultats" et "Vies sur la Route").



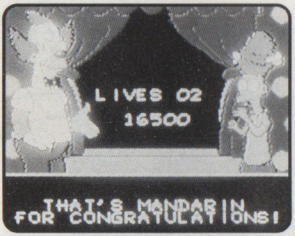
Objets bon marché de Krusty

PIECES UNIQUES DE KRUSTY

Ces objets sont les véritables trésors de ce voyage. Ils sont rares et uniques, et il n'y en a qu'un seul dans chaque niveau d'un pays.

Bart est trop occupé à rester en vie, aussi faites appel aux autres Simpson pour l'aider dans cette recherche. Parfois, il suffit que Bart trouve et touche un membre de sa famille pour acquérir cette pièce unique de Krusty. D'autres fois, les Simpson aideront Bart dans ce qu'il doit faire pour l'obtenir. Il est possible également que l'arrivée de cet objet soit retardée, ou que Bart ait à franchir des obstacles pour parvenir à un membre de la famille Simpson.

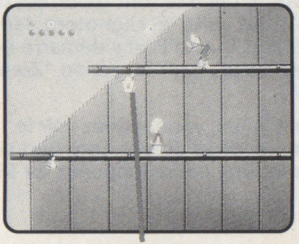
LES ECRANS DE RESULTATS



Quand Bart a passé avec succès les différents niveaux d'un pays, un Ecran de Résultats vient s'afficher. Krusty et Sideshow Mel diffuseront en direct par satellite les résultats des efforts de Bart dans ce pays.

Les objets bon marché de Krusty seront additionnés et le total des points annoncé. Il en sera de même pour le nombre de vies supplémentaires obtenues à partir des objets (voir la section "Vies sur la Route"). Si Bart a gagné l'une des pièces uniques de Krusty dans ce pays, le nombre total de points sera également annoncé. Puis, c'est l'heure de prendre la route à nouveau.

VIES SUR LA ROUTE



Raisins mous

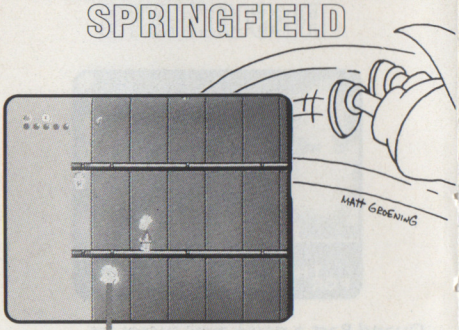
Bart commence avec 3 vies. Il peut encaisser jusqu'à 5 coups par vie. Au cinquième coup, il perd la vie.

Bart meurt chaque fois qu'il tombe à l'eau ou dans un liquide quelconque, ou s'il plonge dans une fosse sans fond.

Bart gagne une vie supplémentaire immédiatement dans un niveau, pour chaque gros diamant ramassé. Quinze objets bon marché de Krusty équivalent à une vie supplémentaire lorsqu'ils sont cumulés sur l'Ecran de Résultats à la fin d'un monde (voir la section "Ecrans de Résultats"). Ces vies sont reportées dans le pays suivant visité, et clignotent dans la Zone Statut quand Bart y démarre le premier niveau (voir la section "Zone Statut").

Pendant le jeu, vous pouvez voir le nombre en cours de vies dont Bart dispose en faisant une pause (appuyez sur START).

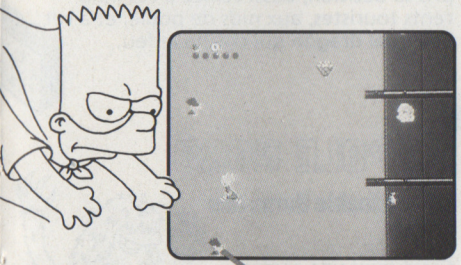
LA TETE DE JEBEDIAH SPRINGFIELD



JEBEDIAH SPRINGFIELD

Si Bart touche la tête du père fondateur de Springfield, il se met à clignoter et devient invincible pendant un bref instant.

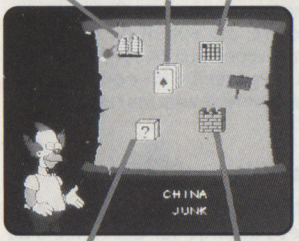
BARTMAN



Icône de Bartman

Tout ce que Bart doit faire pour se transformer en son "alter ego" super-héroïque consiste à trouver l'icône correspondant au masque et à la cape de Bartman. Il aura la possibilité de voler à l'aide des FLECHES de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE et du BOUTON A. Essayez de faire main basse sur tous les objets que vous pouvez rencontrer, car, lorsque Bartman se mettra à clignoter, cela voudra dire qu'il arrive à la fin de son temps. Il sera invincible pendant cette courte période de transition, aussi veillez à ce qu'il se pose sur un terrain sûr et ne coure pas à sa perte.

LA CHINE



Jonque

Concordance des Cartes

Puzzle coulissant

Train-train des Simpson

La Grande Muraille

Fu Manchu Burns

Le parent asiatique de Burns, Fu Manchu Burns, a planté ses griffes partout, et Bart devra en mettre un coup pour survivre à cette première étape de son voyage.

La jonque de l'un est le navire de l'autre. Les guerriers fourmillent sur ce vaisseau de haute mer. Ce sont les Chinois qui ont inventé les pétards, et ils n'ont pas peur de s'en servir. Pétards, coktails Molotov, cerises explosives, vous avez l'embarras du choix. Il y a même un ou deux Canards Pékinois en colère, qui volent dans les parages et en veulent aux cheveux de Bart. Si nous avons un conseil à lui donner, c'est de se pencher quand il voit un canard !

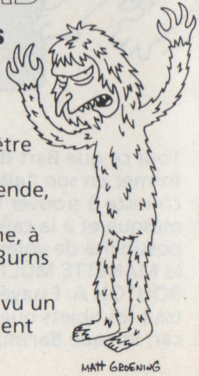
La Grande Muraille

Bienvenue à la Grande Muraille. Elle a plus de 2.000 ans et s'allonge sur des milliers de kilomètres. Est-ce une merveille d'architecture ancienne et un tribut à la persévérance de l'esprit humain?

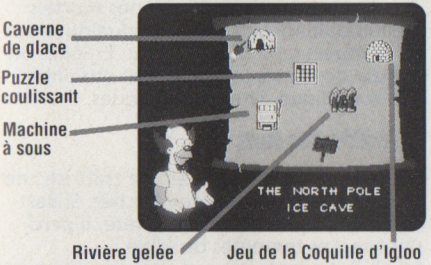
Ou est-ce tout simplement une superbe piste de planche à roulettes ? Bart a déjà pris sa décision, aussi veillez à ces innocents touristes, aux nids de poule, et à cet éventuel dragon qui crache le feu.

LE POLE NORD

L'Abominable Burns des Neiges



Cette lointaine région glacée de la Terre ne peut pratiquement pas être habitée par l'homme. Toutefois, d'après la légende, une créature étrange et hideuse - à moitié homme, à moitié animal, à moitié Burns - occupe le territoire. On signale également avoir vu un poisson bizarre, légèrement glacial, à 3 yeux.



La Caverne de Glace

Il y a beaucoup de corniches et de crevasses à explorer dans ces lieux. L'Abominable Burns des Neiges semble avoir tous les éléments à son service, aussi faites attention aux stalactites qui dégringolent et aux avalanches, et ne laissez aucun obstacle vous barrer la route. Vous verrez également s'élever quelques bulles. Faites attention de les choisir avec discernement.

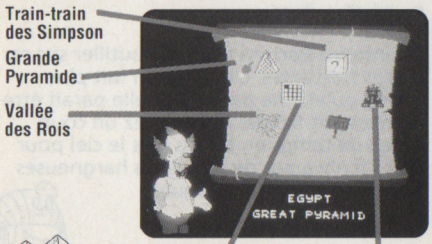
La Rivière Gelée

Maintenez Bart en train de sautiller sur ces glaces flottantes. L'eau est en fait plus froide qu'elle ne paraît... et elle paraît être diablement froide. Aussi, jetez un coup d'oeil de temps en temps vers le ciel pour voir s'il n'y a pas de mouettes hargneuses s'apprêtant à vous attaquer.

EGYPTE

Ramsès Burns

Personne ne sait exactement combien de temps Ramsès a été le pharaon de tous les pharaons, mais on dit que, dans une vie antérieure, il fut un dictateur assoiffé de puissance. Il est agréable de savoir que certaines choses ne changent jamais. Cependant, il ferait mieux de préparer sa rencontre avec Bart : à ce moment-là, il ne tiendra plus que par un fil à son trône.



La Grande Pyramide

Le mystère est presque aussi vieux que le temps : comment les pyramides furent-elles construites en réalité ? Tous ceux qui pénètrent dans ses murs sont-ils l'objet d'une malédiction ? Eh bien, si vous considérez qu'une visite de Bart Simpson est un mauvais présage (et beaucoup le pensent), voilà un vieux mystère de résolu.

La Grande Pyramide est fortement gardée par un groupe de soldats qui ressemblent, à s'y méprendre, à un certain complice de Burns. Des blocs de rochers qui roulent, des chauves-souris et des étangs mortels d'eau bouillante ne sont que quelques-uns des dangers qui vous guettent. En plus, on signale des salles cachées et un ensemble très compliqué de blocs magiques.

La Vallée des Rois

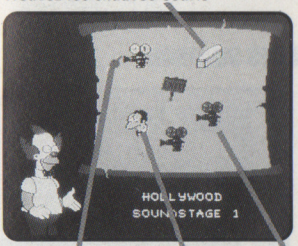
Le sable du désert est plein de traîtrise ; ne vous arrêtez donc pas de marcher. Si Bart s'y enfonce plus haut que la tête, il perd une vie. Les tempêtes de sable tourbillonnantes ne sont pas rares dans ce coin du Sahara, pas plus que les salles et les passages secrets, que vous ne devez pas quitter des yeux (ni des oreilles).

Le Sphinx

Au fait, comment cela se présente-t-il déjà? Le sphinx a le corps d'un lion et la tête d'un... *Quoi*...? Eh bien, Bart le découvrira assez tôt, mais il doit commencer par faire beaucoup d'escalade et d'exploration à cet endroit-là. Un conseil de prudence toutefois : ce soir, les cobras sont agités, et ils crachent leur venin violemment.

HOLLYWOOD

Trouvez les chauves-souris



Studio d'enregistrement n° 1

Moe's

Studio d'enregistrement n° 2

Eric von Burns

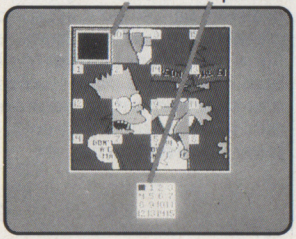
Comment ? Vous dites qu'Hollywood n'est pas un pays, mais une ville ? Il y en a beaucoup qui vont encore plus loin et qui disent que c'est vraiment une planète différente.

Eric von Burns, réalisateur de cinéma mondialement connu, dicte ici sa loi. Bart pourrait penser qu'il est sur quelque plateau de tournage imaginaire, mais la ligne qui sépare l'illusion de la réalité est bien floue. Il y a deux studios d'enregistrement et, pour en connaître plus sur la magie du cinéma, Bart devra jouer un premier rôle.

JEUX A ECRAN UNIQUE

Vous les trouverez dans les différents mondes. Jouez-y autant de fois que vous le voulez jusqu'à ce que vous gagniez. Ils vous paient en objets bon marché de Krusty.

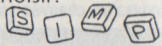
PUZZLES COULISSANTS



Chaque image a été divisée en 15 éléments qui ont été mélangés. Il y a un seul espace vide. Les éléments sont numérotés, et l'ordre dans lequel ils doivent apparaître pour former une image terminée est indiqué dans le diagramme à l'écran, juste au-dessous de l'image.

Utilisez les FLECHES de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour positionner le curseur au-dessus de l'élément que vous voulez déplacer et appuyez sur le BOUTON A pour qu'il se déplace dans la zone vide. Pour bouger plus d'un élément à la fois (dans la même direction), placez le curseur sur le dernier élément de la rangée et appuyez sur le BOUTON A.

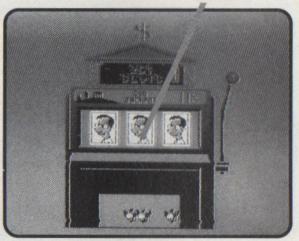
Essayez jusqu'à ce que vous réussissiez, ou jusqu'à ce que votre maman vous appelle pour dîner — à vous de choisir.



TRAIN-TRAIN DES SIMPSON

Que savez-vous réellement au sujet des Simpson ? Peut-être pas autant que vous le croyez. Utilisez les FLECHES HAUT et BAS de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour déplacer le pointeur-main sur la réponse que vous avez choisie. Appuyez ensuite sur le BOUTON A pour voir si vous avez répondu correctement. Vous avez 3 questions par tentative, et il vous faut répondre correctement à toutes les 3 pour gagner.

MACHINE A SOUS



Alignez 3 mêmes personnages Simpson pour toucher le jackpot. Appuyez sur le BOUTON A pour arrêter chaque fenêtre dans sa rotation et faire atterrir le personnage de votre choix. Il suffit de la pression d'un seul doigt pour battre ce bandit à un bras.

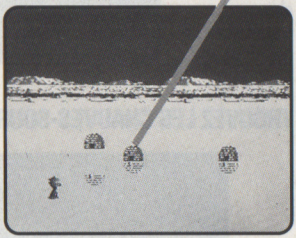
MOE'S

Moe's est parti dans l'Ouest ! Faites sauter en l'air Bart avec le BOUTON A pour qu'il évite les obstacles glissants que lui envoie Moe's et ramasse au fur et à mesure les objets bon marché de Krusty. Utilisez les FLECHES GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour déplacer Bart, mais il ne pourra entrer en collision qu'une seule fois, sinon vous devrez réessayer, mon gars !

TROUVEZ LES CHAUVES-SOURIS

Si Bart ouvre les cercueils dans l'ordre correct, il trouvera les chauves-souris et gagnera 3 objets de Krusty. Faites aller Bart sur un cercueil et appuyez sur le BOUTON B pour l'ouvrir. Trompez-vous, et Bart le regrettera amèrement.

JEU DE LA COQUILLE D'IGLOO



Par moment vous voyez l'objet bon marché de Krusty et par moment vous ne le voyez plus. Pour permettre à Maggie, votre invitée, de le trouver, utilisez les FLECHES GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour la placer près de l'igloo de votre choix. Ensuite, appuyez sur le BOUTON A pour voir si vous ne vous êtes pas trompé.

CONCORDANCE DES CARTES

Pointeur-main

Ce jeu demande de la concentration. Utilisez les FLECHES de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour déplacer le pointeur-main sur la carte du jeu de Krusty que vous voulez retourner. Appuyez ensuite sur le BOUTON A pour faire apparaître le personnage Simpson qui se trouve sur l'autre face. Vous avez droit à 5 tentatives pour réussir une paire. L'objectif est de dégager la totalité de l'écran avant d'avoir épuisé toutes vos chances.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, Inc. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT
Garantie Limitée A 90 Jours

Nintendo Entertainment System™ GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retourneés sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute infomation sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
Garantie Limitée A 90 Jours

Nintendo Entertainment System™ GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V., Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271, 1020 Bruxelles, Belgique

Les cartouches retourneés sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

VOORZORGS MAATREGELEN

1. Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.

2. Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, want dat kan schade aan de cassette en/of het Control Deck veroorzaken.

3. Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

LAATSTE CONTROLE

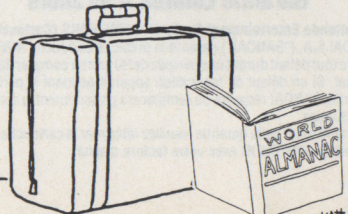
1. Let erop dat de NES UIT staat.
2. Doe de cassette met The SIMPSONS™: BART VS. THE WORLD erin als beschreven in de handleiding van het NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Zet de NES aan.

BART HEEFT EEN REIS OM DE WERELD GEWONNEN

In het kader van de Wereldwijde Krusty-Schattenjacht, moet Bart tal van goedkope Krusty-voorwerpen zien te verzamelen, die verspreid liggen over alle landen welke hij aandoet.

Simpel? Was 't maar waar!

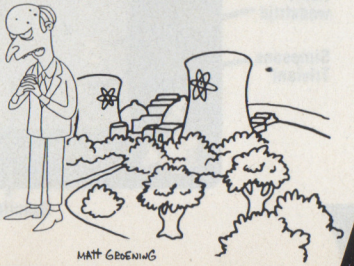
Want, zie je, de teken- en schilderwedstrijd was feitelijk een gemene truc van de sponsor en tevens het jurylid, meneer Montgomery Burns, de gluiperige eigenaar van de kernreactor van Springfield. Natuurlijk kost dit plan hem een klein



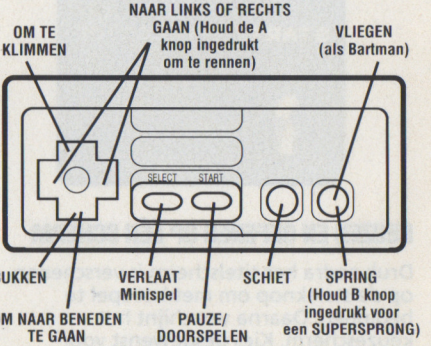
fortuin, maar uiteindelijk loont het de moeite. Want als alles goed gaat, komen de Simpsons nooit meer terug!

Vanaf het moment dat Simpson bij Burns in dienst is gekomen, heeft Burns jarenlang miljoenen dollars verloren. Toen Smithers, Burns' trouwe ja-knikker, hem dat duidelijk had gemaakt, wist Burns meteen wat hem te doen stond. Om zijn fortuin te redden, moesten de Simpsons voorgoed worden uitgeschakeld!

En omdat hij bij zulke zaakjes zijn handen niet wil vuilmaken, heeft hij zijn meedogenloze familieleden uit de hele wereld opgetrommeld om dit voor hem te regelen.



HOE BART ONDER CONTROLE WORDT GEHOUDEN



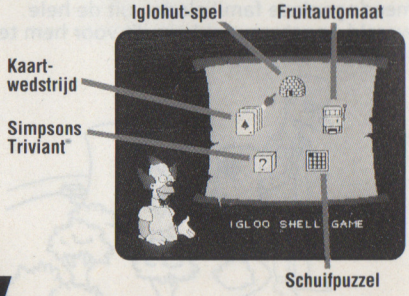
N.B: Druk om een superverre sprong te maken eerst op de A knop voordat de B knop wordt ingedrukt, anders wordt er een schot verspild.

ZIJN WE ER AL?

KEUZEN EN OEFENEN OP ÉÉN SCHERM

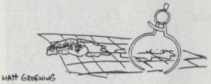
Druk zodra het titelscherm is verschenen op de startknop om met het spel te beginnen. Daarna verschijnt het keuzescherm. Kies desgewenst voor "Practice" (oefenen) om één-scherm-spellen te oefenen, of kies voor "Start" om meteen naar de introductieschermen te gaan en met het echte spel te beginnen. Gebruik de rechter- en linkerkant van de vierpuntsdruktoets om Bart naar een keuzemogelijkheid te verplaatsen en druk op de A knop om die keuze te bevestigen.

Als voor "Practice" wordt gekozen, verschijnt de oefenkaart voor één-scherm-spellen. Verplaats het aanwijshandje met de vierpuntsdruktoets naar het gewenste spel-icoon en druk op de startknop, de A knop of de B knop om met het spel te beginnen (zie het hoofdstuk "Een-scherm-spellen" voor meer informatie over de wijze waarop die moeten worden gespeeld).



BEGINNEN MET SPELEN

Als in het keuzescherm voor "Start" wordt gekozen, begint het spel met de inleidende schermen. Gebruik de A knop om snel door de inleidende teksten heen te gaan. Door op de startknop te drukken, worden deze helemaal overgeslagen.

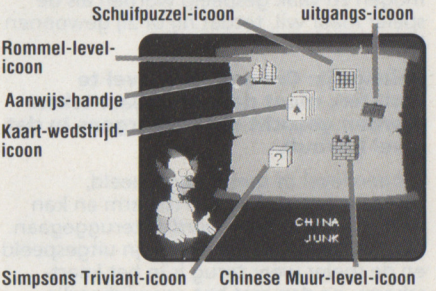


DE KAARTSCHERMEN

Elk land dat de Simpsons aandoen bestaat uit een combinatie van spellevels en een-scherm-spellen. Deze levels en spellen worden weergegeven door iconen op de kaartschermen waarmee elke wereld wordt ingeleid.

Gebruik de vierpuntsdruktoets om het aanwijshandje te verplaatsen.

Druk als het aanwijshandje op de gewenste icoon staat op de startknop, de



A knop of de B knop om een level in te gaan of met een spel te beginnen.

Druk op de selectknop om een één-scherm-spel te verlaten (zelfs als dat nog niet is uitgespeeld). De speler komt dan terug in het kaartscherm voor dat betreffende land.

Om een land helemaal uit te spelen, moeten alle spellevels met goed gevolg worden doorlopen. De één-scherm-spellen

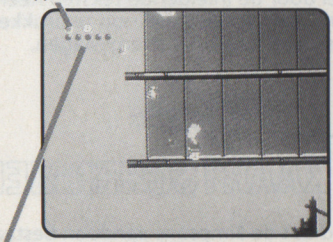
mogen zo vaak gespeeld worden als de speler maar wil, totdat hij of zij gewonnen heeft.

Belangrijk: Om een spel-level te verlaten, moet naar het kaart-teken worden gezocht dat zich ergens in dat level bevindt.

Als een level of spel is uitgespeeld, vervaagt het op het kaartscherm en kan daar niet meer naar worden teruggegaan. Als alle levels van een land zijn uitgespeeld en de speler weer terug is in het kaartscherm, ga dan met het aanwijshandje naar het oplichtende "Exit"- (uitgang-) icoon. Daarna moet de speler het tegen de leider van Burns' trawanten opnemen.

HET "STATUS"-GEBIED

Hier knippert het aantal levens



Energiemeter: aantal treffers dat nog over is in het huidige leven

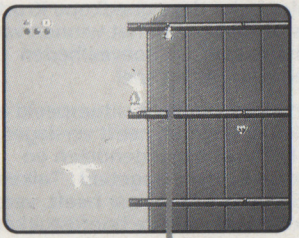
In het statusgebied wordt het aantal levens van Bart bijgehouden, evenals het aantal schoten dat hij nog over heeft en zijn resterende energie. Barts energie en resterende schoten worden gedurende het grootste deel van het spel weergegeven. Alleen aan het begin van elk level en als

Bart een extra leven verdient, begint in plaats van het schoten-icoon het aantal levens te knipperen (zie het hoofdstuk "Levens Onderweg").

WAPENS

Dankzij zijn vertrouwde vuurwerkballen, kan Bart vrijwel overal op schieten: op vijanden, op voorwerpen die naar hem toe worden gegooid of op hindernissen die hij onderweg tegenkomt.

Bart begint ongewapend aan elk level. Om ervoor te zorgen dat hij voldoende voorraad vuurwerkballen krijgt, moet hij alle zakken met munitie die hij vindt meenemen. 1 Zak = 10 schoten.



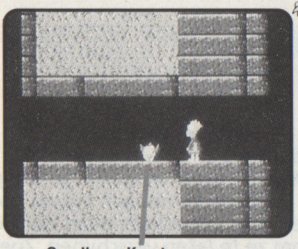
Zak met munitie

GOEDKOPE KRUSTY-VOORWERPEN

Zij zijn in grote hoeveelheden geproduceerd en overal te vinden. Verzamel er zoveel mogelijk. Sommigen liggen verstopt, sommigen liggen open en bloot en voor sommigen moet Bart iets doen om ze te laten verschijnen. Zoek dus overal.

De speler krijgt deze goedkope Krusty's ook als beloning voor het winnen van een één-scherm-spel. De hoeveelheden variëren van spel tot spel.

Als Bart een land heeft uitgespeeld en de Burns-leider daarvan heeft verslagen, wordt het aantal meegenomen en gewonnen Krusty's opgeteld . Telkens als Bart 15 Krusty''s bij elkaar heeft, verdient hij 1 extra leven (zie de hoofdstukken "De scoreschermen" en "Levens Onderweg").



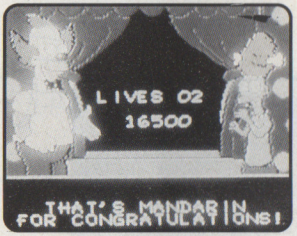
Goedkoop Krusty-voorwerp

UNIEKE KRUSTY-HANDELSWAAR

Deze voorwerpen zijn de schatten van deze reis. Zij zijn zeldzaam en uniek en in elk level van een land is er maar één van te vinden. Bart heeft het veel te druk met proberen in leven te blijven. Laat de andere Simpsons hem dus helpen deze voorwerpen te vinden.

Soms hoeft Bart alleen maar een ander lid van de Simpson-familie te vinden en aan te raken om zijn voorwerp te pakken te krijgen. Maar op andere momenten helpen zij Bart bij een activiteit die hij moet uitvoeren om het gewenste Krusty-produkt te pakken te krijgen. Ook wordt de verschijning van zo'n voorwerp soms vertraagd of moet Bart zich eerst langs hindernissen werken om een lid van de familie Simpson te pakken te krijgen.

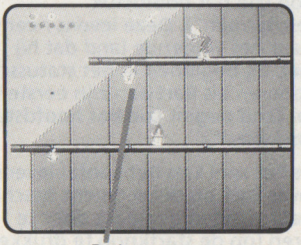
DE SCORESCHERMEN



Als Bart zich met succes door de levels in een bepaald land heeft heengewerkt, verschijnt er een scorescherm. Via de satelliet maken Krusty en Sideshow Mel dan rechtstreeks de resultaten van Barts inspanningen in dat land bekend.

Nadat de goedkope Krusty-voorwerpen zijn opgeteld, wordt het puntentotaal omgeroepen, evenals het aantal extra levens dat met de verzamelde voorwerpen is verdiend (zie het hoofdstuk "Levens Onderweg"). Als Bart in het betreffende land één of meer unieke Krusty-voorwerpen heeft weten te verzamelen, wordt ook het puntentotaal daarvan getoond. Daarna is het tijd om weer door te gaan.

LEVENS ONDERWEG



Druiven persen

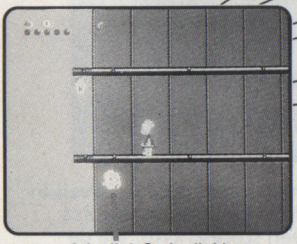
Bart begint met 3 levens. Per leven kan hij 5 treffers hebben. Als hij voor de vijfde keer wordt geraakt, verliest hij dat leven.

Elke keer als Bart in het water, een andere vloeistof of een bodemloze put valt, verliest hij een leven.

Maar als Bart in een level een grote diamant te pakken weet te krijgen, verdient hij meteen een extra leven... Als op het scorescherm aan het einde van de wereld blijkt, dat hij vijftien goedkope Krusty-voorwerpen heeft weten te verzamelen, levert hem dat één extra leven op (zie het hoofdstuk "Scoreschermen"). Deze levens neemt hij mee naar het volgende land dat hij aandoet. Zij beginnen in het statusscherm te knipperen als Bart aan zijn eerste level van dat land begint (zie het hoofdstuk "Statusgebied").

Tijdens het spel kan het aantal levens waarover Bart op dat moment beschikt zichtbaar worden gemaakt door te pauzeren (op de startknop te drukken).

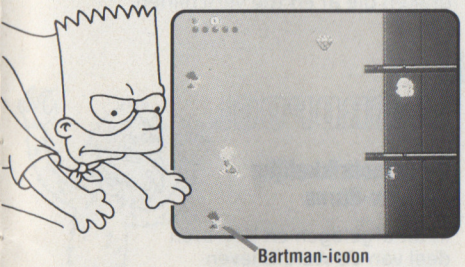
HET HOOFD VAN JEBEDIAH SPRINGFIELD



Jebediah Springfield

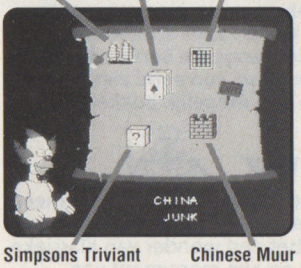
Als Bart het hoofd van de oprichter van Springfield aanraakt, begint hij te knipperen en wordt hij korte tijd onoverwinnelijk.

BARTMAN



Wil Bart zichzelf in zijn super-heldhaftige andere ik veranderen, dan moet hij het Bartman masker- en cape-symbool zien te vinden. Met behulp van de vierpunts-druktoets en de A knop kan hij dan vliegen. Probeer zoveel mogelijk van de anders onbereikbare voorwerpen te pakken te krijgen, want als Bart begint te knipperen, heeft hij vrijwel geen tijd meer. Gedurende die periode is hij korte tijd onoverwinnelijk. Zorg er dus voor dat hij tijdig weer veilig landt en niet te pletter valt.

CHINA



Fu Manchu Burns

Fu Manchu Burns, het Aziatische familielid van meneer Burns, heeft zijn klauwen overal in, zodat Bart hard zal moeten werken om het eerste land dat hij tijdens deze reis aandoet te overleven. De rommel van de een is de boot van de ander. Dit zeewaardige vaartuig zit vol krijgers. De Chinezen hebben het vuurwerk uitgevonden en schromen niet dat te gebruiken. Rotjes, raketten in frisdrankflesjes, kersebommen... en noem verder maar op. Er komen zelfs enkele boze Peking Eenden langs die Bart in de haren vliegen. Zodra Bart een eend ziet, kan hij het beste zo snel mogelijk bukken!

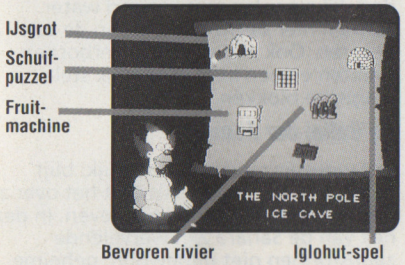
De Chinese muur

Welkom bij de Chinese muur. Die is meer dan 2000 jaar oud en honderden kilometers lang. Is het een wonder van klassieke architectuur en een monument van menselijk doorzettingsvermogen? Of alleen maar een perfecte, superlange skateboard-baan? Barts besluit staat al vast. Let daarom goed op al die argeloze toeristen, de gaten en de vuurspuwende draken die af en toe verschijnen.

NOORDPOOL

De Verschrikkelijke Sneeuw-Burns

In dit afgelegen en bevroren deel van de wereld leven vrijwel geen mensen. Maar volgens een legende waart er in dit gebied een vreemd en afschrikwekkend monster rond - half mens en half beest. En sommigen beweren zelfs een merkwaardige vis met drie ogen te hebben gezien.



De IJsgrot

Hier moeten tal van richels en gletschers-pleten worden onderzocht. Het lijkt wel, of de Verschrikkelijke Sneeuw-Burns alle elementen tot zijn beschikking heeft. Bart moet daarom goed oppassen voor vallende stalactieten en sneeuwvlokken die op hem af komen waaien en bovendien nog hindernissen zien te vermijden. Op zijn weg omhoog komt hij ook bellen tegen. Die moet hij met zorg uitkiezen.

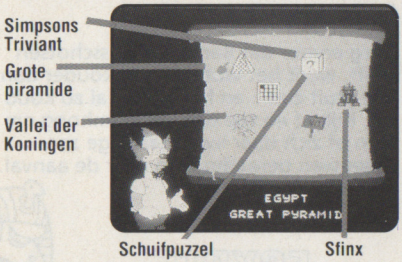
De Bevroren Rivier

Zorg ervoor dat Bart op die ijsschotsen blijft, want het water is nog kouder dan het eruit ziet... en het ziet er al zo koud uit. Kijk af en toe ook eens omhoog om te zien of zich daar kwaadaardige zee-meeuwen gereedmaken voor de aanval.

EGYPTE

Ramses Burns

Niemand weet precies hoe lang Ramses de Farao der Farao's is geweest, maar men zegt dat hij in een vorig leven een op macht beluste dictator is geweest. Goed te weten dat sommige dingen nooit veranderen. Laat hij zich echter maar liever goed voorbereiden op zijn ontmoeting met Bart, want als het zover is, hangt hij aan een draadje aan zijn troon.



De Grote Piramide

Het mysterie is bijna zo oud als de tijd zelf: hoe zijn de piramiden precies gebouwd? Rust er een vloek op allen die daar binnengaan? Ach, als het bezoek van Bart Simpson als een vloek wordt beschouwd (en velen doen dat), is er tenminste één oeroud raadsel opgelost.

De grote piramide wordt zwaar bewaakt door een groep soldaten die verrassend veel lijken op een lid van de familie Burns. Rollende rotsblokken, vleermuizen en dodelijke poelen met kokend water vormen hier slechts enkele van de vele gevaren. Ook zijn er echter verborgen ruimten en een heel gevaarlijk stel magische blokken.

De Vallei der Koningen

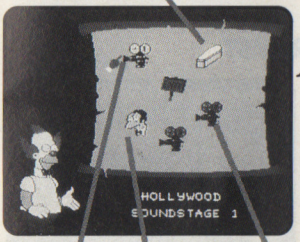
Het woestijnzand is verraderlijk: blijf daarom in beweging. Als Bart het over zijn hoofd krijgt, verliest hij een leven. In deze nek van de Sahara zijn wervelende zandstormen niet ongewoon, geheime ruimten en doorgangen waar Bart steeds heel goed naar moet uitkijken evenmin.

De Sfinx

Hoe is het ook alweer? De sfinx heeft het lichaam van een leeuw en het hoofd van een... wat? Nou, daar komt Bart snel genoeg achter! Maar eerst moet hij hier heel wat afklimmen en onderzoeken. Een goede raad voor verstandige mensen: de cobra's zijn vannacht rusteloos en bijzonder kwaad.

HOLLYWOOD

Vind de vleermuizen



Geluids-filmstudio 1

Moe's

Geluids-filmstudio 2

Eric von Burns

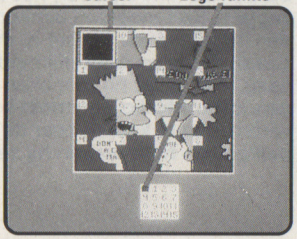
Wat is dat nou? Wil je me vertellen dat Hollywood geen land is maar een stad? Nou, er zijn heel wat mensen die nog verder gaan en het zelfs een andere planeet noemen.

Hier heeft Eric von Burns, de wereldberoemde filmregisseur, het voor het zeggen. Bart mag dan denken dat hij op een nagebouwde filmset is, maar de lijn tussen illusie en werkelijkheid is soms heel vaag. Hier krijgt hij te maken met twee geluidsfilmstudio's en moet hij meer te weten zien te komen over de magie van het maken van films waarin hij zelf de ster is.

ÉÉN-SCHERM-SPELLEN

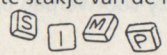
Deze komen in iedere wereld voor. Speel ze zo vaak mogelijk, totdat ze zijn gewonnen. Zij leveren veel goedkope Krusty-voorwerpen op.

SCHUIFPUZZELS



Elk plaatje is in 15 door elkaar liggende stukjes verdeeld. Ook is er een lege ruimte. De stukjes zijn genummerd en de volgorde waarin ze moeten worden geschoven om een compleet plaatje te krijgen wordt in een diagram op het scherm vlak onder het plaatje getoond.

Gebruik de vierpuntsdruktoets om met de cursor op het stukje dat moet worden verplaatst te gaan staan. Als er meer dan één stukje tegelijkertijd (in dezelfde richting) moet worden verschoven, zet dan de cursor op het laatste stukje van de rij en druk op de A knop.

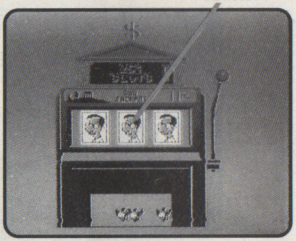


Ga door tot het lukt, of totdat moeder roept dat het eten klaar is... welke van de twee zich het eerst voordoet.

SIMPSONS TRIVIANT

Hoeveel weet een speler nu feitelijk over de Simpsons? Misschien niet zoveel als hij of zij denkt. Gebruik de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om het aanwijshandje naar het gewenste antwoord te verplaatsen. Druk vervolgens op de A knop om te zien of dat antwoord juist is. Bij elke poging krijgt de speler 3 vragen en die moeten alle 3 goed worden beantwoord.

FRUITAUTOMAAT



Win de jackpot door drie dezelfde Simpsons-figuren op één lijn te krijgen. Druk op de A knop om elk ronddraaiend venster te stoppen en de gewenste figuur te laten verschijnen. Er is maar één vingerdruk voor nodig om deze éénarmige bandiet te verslaan.

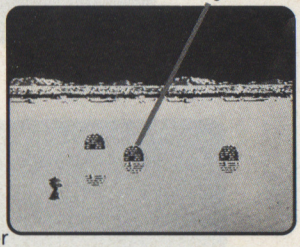
MOE'S

Moe's is naar het Wilde Westen getrokken! Laat Bart blijven springen met de A knop om Moe's glijdende voorwerpen te ontwijken en hem de goedkope Krusty-voorwerpen te laten pakken als die langskomen. Gebruik de linker- en rechterkant van de vierpunts-druktoets om Bart te verplaatsen, maar na 1 botsing moet hij het helemaal opnieuw proberen.

VIND DE VLEERMUIZEN

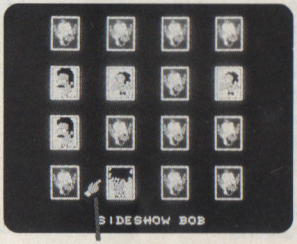
Als Bart in de juiste volgorde de doodkisten opent, vindt hij de vleermuizen en wint hij 3 Krusty-voorwerpen. Laat Bart bij een doodkist gaan staan en druk dan op de B knop om die te openen. Als er verkeerd gegokt is, zal dat Bart berouwen.

IGLOHUT-SPEL



Krusty-voorwerp gezien? Iglo gesloten! Gebruik de rechter- en linkerkant van de vierpunts-druktoets om gastspeler Maggie te helpen het te vinden door haar bij de gewenste iglo te plaatsen. Druk vervolgens op de A knop om te zien, of er goed gegokt is.

KAARTWEDSTRIJD



Aanwijshandje

Bij dit spel komt het aan op concentratie. Ga met de vierpuntsdruktoets naar de Krusty-speelkaart die moet worden omgedraaid. Druk vervolgens op de A knop om die kaart om te draaien en de Simpsons-figuur aan de andere kant te laten verschijnen. Er mag vijf keer geprobeerd worden een identiek paar kaarten te vinden. Het is de bedoeling dat het scherm wordt vrijgemaakt voordat alle kansen zijn verkeken.

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch Acclaim Entertainment, Inc. aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 Dagen Garantie

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal-of constructiefouten zal vertonen.
Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.	BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo	T.a.v. Nintendo
Technische Dienst	Technische Dienst
Postbus 6123	Postbus 271
4000 HC TIEL	B-1020 BRUSSEL
NEDERLAND	BELGIE
Tel. 03440-14234	Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden- en zulks naar keuze van BANDAI- tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).
Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

21013

Acclaim®
entertainment, inc.

Distributed by BANDAI / Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON